

RPG Avatar — Sistema Base

Um sistema de RPG inspirado no universo de Avatar, focado em combate cinematográfico, controle emocional, estratégia, uso criativo do ambiente e desgaste físico e mental. Utiliza d6, confronto direto, fadiga, sanidade e combate dinâmico.

D6 SYSTEM

COMBATE CINEMATográfico

CONTROLE EMOCIONAL

Atributos

Todos os atributos variam de **0 até 5**. A escala de poder define o nível de cada personagem no mundo.

5

Mestres

Nível máximo de domínio

Poder

Força física e impacto bruto. Usado para ataques pesados, resistência física, dobra destrutiva e bloqueios.

3-4

Especialistas

Profissionais experientes

Controle

Precisão e refinamento técnico. Usado para técnicas complexas, metal, gelo, relâmpago e contra-ataques.

1-2

Humano Comum

Pessoas sem treinamento

Movimento

Velocidade, reflexo e agilidade. Usado para esquiva, iniciativa, perseguições e acrobacias.

Espírito

Energia interna e estabilidade emocional. Usado para fôlego, resistência mental, técnicas espirituais e meditação.

Presença

Carisma, liderança e intimidação. Usado para convencer, manipular, inspirar e provocar medo.

Vida & Fôlego

Vida

Representa a saúde física do personagem.

Base: 10 + Constituição/Nível do personagem

Fôlego (FL)

Representa energia física, respiração, concentração e estabilidade espiritual.

Base: 10 + Espírito

- Energia para técnicas de dobra
- Concentração em situações críticas
- Estabilidade espiritual

Gasto de Fôlego por Técnica

1	2
Técnica Leve — 1 FL Pequena pedra, rajada simples, chicote d'água	Técnica Média — 2–3 FL Parede de terra, jato de fogo, gelo ofensivo
3	4
Técnica Pesada — 4–6 FL Ondas massivas, explosões, esmagamentos	Técnica Suprema — 7+ FL Relâmpago, sangue, lava, voo

Estados de Cansaço

O fôlego determina o desempenho em combate. À medida que o FL diminui, as penalidades se acumulam até o colapso total.

1

✓ Normal — Acima de 70% FL

Sem penalidades. Personagem em pleno vigor.

2

😓 Respiração Pesada — Abaixo de 70% FL

Penalidade: -1 precisão

3

😓 Exaustão — Abaixo de 40% FL

Penalidades: -2 Movimento, -2 esquiva, -1 dano

4

💥 Colapso — Abaixo de 15% FL

Técnicas pesadas custam +2 FL adicional.
Chance de falha crítica.

⚠️ **0 FL — Quebra Física:** Teste 1d6 + Espírito. Falha: desmaia. Sucesso: continua sem dobra.

⊗ **Sobrecarga Elemental:** Personagem pode usar técnicas mesmo sem FL, mas sofre dano físico, sangramento, perda de consciência ou lesões.

Sanidade & Estados Mentais

Sanidade

Representa o equilíbrio mental do personagem.

Base: 10 + Espírito

Perda de Sanidade

- **Leve (-1):** Medo, humilhação, quase morrer
- **Média (-2 a -3):** Tortura, trauma, espírito hostil
- **Grave (-5+):** Massacre, possessão, perder alguém importante

Recuperação Mental

Descanso recupera **1d4 de sanidade**. Aliados podem ajudar usando **Presença**.

Estados Mentais

Normal — Acima de 70%

Sem penalidades.

Instabilidade — Abaixo de 70%

Penalidade: -1 Espírito

Ruptura Mental — Abaixo de 40%

Penalidade: -2 Controle

Colapso Mental — Abaixo de 15%

Teste 1d6 + Espírito. Falha: surto, fuga, trava ou dobra fora de controle.

Sistema de Combate

Teste Contra Teste



O sistema de combate é baseado em confronto direto: o atacante rola 1d6 + atributo, o defensor rola 1d6 + reação, e o maior resultado vence. A diferença entre os resultados determina a intensidade do golpe.

Diferença de Resultados

Diferença 1–2 → Golpe Leve

Diferença 3–4 → Golpe Forte

Aplica condição ao alvo.

Diferença 5+ → Crítico Cinematográfico

Joga longe, derruba, quebra defesa ou desarma.

Empates & Iniciativa

Empate = Choque. Fogo contra fogo, água anulando água. Ambos recuam ou nenhum sofre dano.

Iniciativa: 1d6 + Movimento. Maior age primeiro.

Turnos

Cada personagem possui: **1 ação principal**, **1 ação secundária**, **movimento livre** e **1 reação** por rodada.

Ações, Posturas & Reações

Ações Principais

- Atacar / Dobrar
- Agarrar
- Curar
- Usar técnica pesada

Ações Secundárias

- Sacar arma / Observar
- Respirar / Mudar postura
- Falar

Reações

Usadas fora do turno do personagem.

- **Esquiva** — usa Movimento
- **Bloqueio** — usa Poder
- **Redirecionamento** — usa Controle
- **Defesa Instintiva** — 1d6 puro

Ataque de Oportunidade

Acontece quando inimigo foge, erra feio ou baixa guarda. Usa reação.

Posturas de Combate

Ofensiva +1 ataque / -1 defesa	Defensiva +1 defesa / -1 ataque
Equilibrada Sem bônus	Focada +1 Controle / -movimento

Condições, Vantagens & Críticos

Condições

→ **Queimando**

1 dano por turno

→ **Congelado**

-2 Movimento

→ **Atordoadado**

Perde reação

→ **Derrubado**

Precisa se levantar

→ **Desequilibrado**

-1 defesa

→ **Exposto**

Próximo ataque contra o alvo recebe +2

Vantagem & Desvantagem

Vantagem: Rola 2d6 e pega o maior resultado.

Desvantagem: Rola 2d6 e pega o menor resultado.

Crítico Natural (6)

Abre uma abertura crítica. Escolha um efeito:

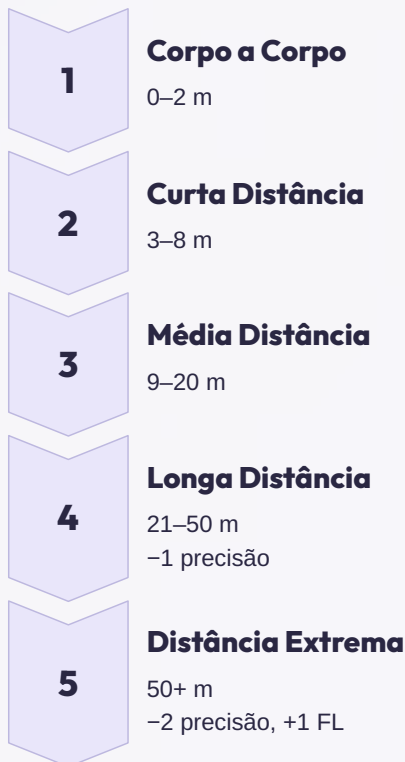
- Mais dano
- Derrubar
- Desarmar
- Empurrar
- Intimidar

Falha Crítica (1)

Algo dá errado: tropeça, perde equilíbrio ou a dobra falha.

Distância, Dobras & Ambiente

Sistema de Zonas



Todo personagem move **1 zona por turno**. Personagens rápidos movem **2 zonas**.

Alcance por Elemento



Fogo

Muito forte em curta distância. Curta: +1 dano. Longa: –1 Controle.



Água

Excelente em curta e média. Necessita água disponível.



Terra

Muito forte em curta/média. Longa: –1 Movimento no próximo turno.



Ar

Sem penalidade inicial de alcance. Foco em mobilidade e controle.

Ambiente & Cobertura

- **Meia Cobertura:** +1 defesa
- **Cobertura Total:** Ataques normais não atravessam
- **Altura:** Quem está acima tem +1 precisão
- **Combate Aéreo:** Alvos no ar: –2 para serem acertados por inimigos terrestres
- **Ataques em Área:** Afetam toda a zona. Alvos fazem teste de reação.

Armas de Longo Alcance

- **Arco:** Média/Longa. Parado: +1 precisão.
- **Besta:** +1 dano. Recarregar: ação secundária.
- **Rifles/Tecnologia:** Longa/Extrema. Desvantagem: barulhento.
- **Facas:** Curta distância.
- **Bombas de fumaça:** Criam zona cegada. Penalidade dentro dela: –2 precisão.

Técnicas, Emoções & A Regra Principal

Estrutura de Técnica

Toda técnica possui:

- Tipo
- Alcance
- Área
- Custo FL
- Efeito

Exemplo: Lança de Pedra

- **Tipo:** Projétil
- **Alcance:** Média
- **Custo:** 2 FL
- **Efeito:** 2 dano, empurra 1 zona

Emoções e Dobra

Raiva

+2 dano, +1 custo
FL

Calma

Melhora controle e
cura

Determinação

Melhora resistência

Medo

Aumenta esquiva,
reduz controle

A Regra Principal

No mundo Avatar, **controle emocional define o verdadeiro poder**.

Personagens fortes emocionalmente resistem mais, dobram melhor e lutam melhor. Personagens quebrados perdem controle, tornam-se imprevisíveis e podem destruir tudo ao redor.